NES-LN-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

Little Nemo the DREAM MASTER

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

Vous avez fait un excellent choix en achetant pour votre console le jeu Little Nemo the DREAM MASTER★.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

SOMMAIRE

PREPARATIFS 3
LES COMMANDES 4
L'ACTION 5
L'HISTOIRE DE LITTLE NEMO 6
LES AMIS DE NEMO 7
LES ENNEMIS 8

PRECAUTIONS D'EMPLOI

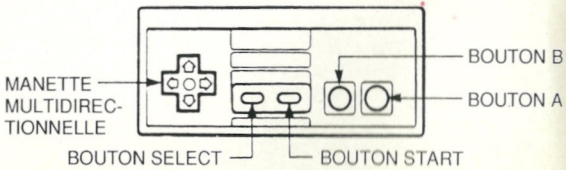
1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
2) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et/ou la console NES.
3) Ne le nettoyez pas avec du benzène, des solvants à peinture, de l'alcool ou d'autres produits similaires.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez que le connecteur latéral de la cartouche ne comporte aucun corps étranger avant de l'introduire dans votre console NES.
6) Assurez-vous que votre console NES est toujours hors tension avant d'insérer ou de retirer une cartouche.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
©1992 NINTENDO CO., LTD.
★ LITTLE NEMO THE DREAM MASTER IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.
©1990 CAPCOM CO., LTD.
©1989 TMS
LICENSED TO NINTENDO FROM CAPCOM CO., LTD.

PREPARATIFS

1. Glissez la cartouche **Little Nemo the DREAM MASTER** dans votre console et mettez votre NES sous tension. L'écran Titre apparaît. Pour commencer une nouvelle partie, appuyez sur le **Bouton START.**
2. Vous commencerez la partie par le premier rêve, la forêt de champignons.



LES COMMANDES

Les commandes permettant de diriger Little Nemo sont relativement simples, mais pour devenir un expert, il faut de l'adresse et des réflexes.

Poussez la manette multidirectionnelle vers la **droite** ou vers la **gauche** pour déplacer Nemo dans ces directions. Faites de même lorsqu'il saute ou tombe.

Poussez la manette vers le **haut** pour diriger Nemo dans cette direction (à condition qu'il soit sur/dans un animal qui puisse y aller).

Poussez la manette vers le **bas** pour diriger Nemo dans cette direction (à condition qu'il soit sur/dans un animal qui puisse y aller), ou pour le faire se baisser.

Le Bouton **START** vous permet de faire une pause en cours de partie.

Le Bouton **SELECT** permet de recommencer lorsque Nemo était enfant.

Bouton A - pour faire sauter Nemo.

Bouton B - pour lancer des bonbons lorsque Nemo est lui-même. Lorsqu'il est (ou chevauche) un animal, il utilise les moyens de défense de celui-ci. Les animaux n'ont pas tous un moyen de défense.

L'ACTION

La princesse de Slumberland donne à Little Nemo un sac de bonbons inépuisable. Les bonbons peuvent être utilisés de deux manières. La première consiste à les lancer sur certains animaux rencontrés dans les différentes parties du jeu. Lorsque la bête a sucé trois bonbons, une bulle sort de sa bouche. Little Nemo peut alors soit chevaucher la bête, soit "devenir" l'animal. Certains animaux ont la capacité de se défendre par eux-mêmes. Vous découvrirez ces aptitudes en cours de partie.

L'autre manière consiste à assommer momentanément les animaux qui ne peuvent être ni chevauchés ni imités. Cette action n'extermine pas les ennemis, elle les ralentit seulement.

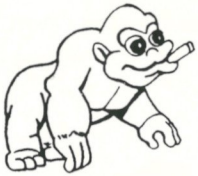
HISTOIRE DE LITTLE NEMO

Little Nemo est invité au palais du Roi de Slumberland. Il connaît de multiples aventures le long de son cheminement dans ce pays où les rêves sont réels et le danger omniprésent. Le bon Roi de Slumberland a été kidnappé par le méchant Roi des Cauchemars. Pourrez-vous aider Little Nemo à libérer le bon Roi et à faire revenir la paix dans le pays des Rêves ?

LES AMIS DE NEMO

Ces animaux emmèneront Nemo lorsqu'il les aura gavés de sucreries.

Le bernard-l'ermite



Le gorille

Le frelon

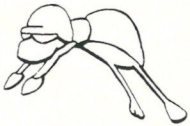
La grenouille

Le lézard

La taupe

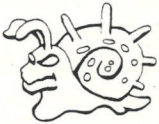
LES ENNEMIS DE NEMO

Le poisson volant



La fourmi

Le démon flotteur



L'escargot

La souche

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.
Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service - Monteur
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02-478.90.48 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

MEMO

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt

Hartelijk dank voor het kopen van deze spellcassette met Little Nemo the DREAM MASTER★ voor het Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door, zodat je precies weet hoe je dit spel moet spelen, en bewaar hem ook om er later dingen in te kunnen opzoeken.

INHOUD

HOE JE BEGINT 15
HOE JE LITTLE NEMO BESTUURT 16
HOE JE HET SPEL SPEELT 17
HET VERHAAL VAN LITTLE NEMO 18
NEMO'S VRIENDEN 19
VIJANDELIJKE FIGUREN 20

VOORZORGSMAATREGELEN

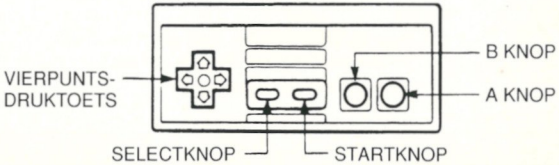
1) Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla of stoot er niet tegen, laat hem niet vallen en haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de elektrische contacten niet aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, want dat kan schade aan de cassette en/of het Control Deck veroorzaken.
3) Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, terpentine, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet in gebruik is.
5) Controleer steeds of er geen vuil of stof aan de elektrische contacten van de cassette zit voordat deze in het Control Deck wordt gestoken.
6) Let er op dat het Nintendo Entertainment System uit staat als deze cassette er in wordt gedaan of er uit wordt gehaald.

N.B.: Gezien ons voortdurende streven naar produktverbetering kunnen het ontwerp en de specificaties van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande aankondiging worden gewijzigd.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
©1992 NINTENDO CO., LTD.
★ LITTLE NEMO THE DREAM MASTER IS A TRADEMARK OF CAPCOM CO., LTD.
©1990 CAPCOM CO., LTD.
©1989 TMS
LICENSED TO NINTENDO FROM CAPCOM CO., LTD.

HOE JE BEGINT

1. Doe de cassette met **Little Nemo: the DREAM MASTER** in je Nintendo en zet deze pas daarna aan. Je komt dan in het titelscherm. Hier kun je met een nieuw spel beginnen door op de **STARTKNOP** te drukken.
2. Je begint het spel in het eerste droomgebied, het champignon-woud.



HOE JE LITTLE NEMO BESTUURT

In wezen is het vrij eenvoudig Little Nemo (Kleine Nemo) te besturen, maar voor je daar werkelijk goed in bent kost dat veel tijd en handigheid.

Druk **RECHTS** of **LINKS** op de vierpuntsdruktoets om Nemo naar rechts of links te laten gaan. Dit werkt ook als hij springt of valt.

Druk je **OMHOOG**, dan gaat Nemo ook omhoog (maar alleen als hij een wezen is dat die richting op kan gaan of als hij zich daarop bevindt).

Druk je **OMLAAG**, dan duikt Nemo weg of gaat hij die kant op als hij een wezen is dat die richting op kan gaan of als hij zich daarop bevindt.

Met de **STARTKNOP** kun je het spel stoppen voor een pauze.

De **SELECTKNOP** maakt van de speler weer Nemo (het kindfiguur als hij zich op een wezen bevindt).

A knop - hiermee springt Nemo.

B knop - als je Nemo bent, gooit hij met snoep. Als hij een wezen is of zich daarop bevindt, gebruikt dat wezen zijn klassieke verdediging. Niet alle wezens hebben echter een verdediging.

HOE JE HET SPEL SPEELT

Little Nemo krijgt van de prinses van Sluimerland een zak snoep die nooit leeg kan raken. Hij kan die snoepjes op twee manieren gebruiken. Ten eerste kan hij ermee naar bepaalde figuren gooien die hij in alle gebieden van het spel tegenkomt. Als zo'n figuur drie snoepjes opkauwt, blaast hij een zeepbel. Zodra dit gebeurt kan Nemo dat wezen berijden of zelf dat wezen worden. Sommige van deze dieren zijn in staat zichzelf te verdedigen. Tijdens het spelen kom je hier wel achter.

Ten tweede kunnen met de snoepjes wezens worden verdoofd waarop je niet kan rijden en die je ook niet zelf kunt worden. Hierdoor wordt de tegenstander niet uitgeschakeld, doch alleen maar vertraagd.

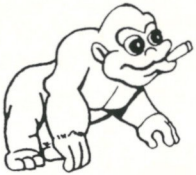
HET VERHAAL VAN LITTLE NEMO

Little Nemo wordt uitgenodigd op het paleis van de koning van Sluimerland. Onderweg beleeft hij heel wat avonturen in een land waar dromen werkelijkheid zijn en waar overal het gevaar loert. De goede koning van Sluimerland is ontvoerd door de slechte koning der Nachtmerries. Kun jij de kleine Nemo helpen de goede koning te redden en de vrede in Dromenland te herstellen?

NEMO'S VRIENDEN

Nemo mag op deze wezens meerijden als hij ze snoepjes geeft.

Heremietkrab



Gorilla

Horzel

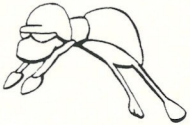
Kikker

Hagedis

Mol

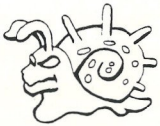
VIJANDELIJKE FIGUREN

Vliegende Vis



Legermier

Drijvende Vijand



Slak

Lastpak

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON